

# APLIKASI MANAJEMEN DATA ASET BERBASIS WEB PADA KANTOR DINAS PERTANIAN, PETERNAKAN, DAN PERKEBUNAN KOTA PALOPO

Yusra<sup>1\*</sup>, Mukramin<sup>2</sup>, Solmin Paembonan<sup>3</sup>

1,2 Teknik Informatika/Universitas Andi Djemma; Jl. Tandipau, Kota Palopo;

## Keywords:

Aplikasi, Manajemen,  
Data, Aset, Website

## Correspondent Email:

yusray730@gmail.com

**Abstrak.** Penelitian bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan aplikasi berbasis *web* yang bertujuan memudahkan pengelolaan data aset. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem *waterfall*, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan penyebaran kusioner. Perancangan sistem memanfaatkan pendekatan *unified modeling language (UML)*, yang meliputi *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*. Sistem dibuat menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan basis data *MySQL*, yang memungkinkan pengguna untuk melakukan pendataan. Berdasarkan hasil pengujian, sistem berjalan sesuai dengan fungsinya dan dapat digunakan dengan baik oleh pengguna. Pengujian dilakukan dengan metode *Black Box*, serta evaluasi *usability* menunjukkan bahwa aplikasi sangat layak untuk digunakan.



Copyright © [JITET](http://www.jitet.org) (Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan). This article is an open access article distributed under terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY NC)

**Abstract.** The research aims to design implement a web-based application intended to facilitate asset data management. This study uses the waterfall system developmrnt method, with data collection techniques including interviews, observations and surveys. The system design employs the unified modeling language (UML) aproach, which includes use case diagrams, activity diagrams, sequence diagrams, and class diagrams. The sistem is developed using PHP programming language and MySQL database, enabling users to input and manage data. Based on the testresults, the system functions as intended and can be used effectively by users. Testing was carried out using the Black Box method, and usabilityevaluation indicates that the application is highly suitable for use.

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan di era globalisasi semakin pesat. Hal ini dapat dilihat dari kemudahan dalam memperoleh informasi dengan cepat, tepat dan akurat berkat dukungan teknologi. Perkembangan ini mendorong banyak instansi, baik pemerintah maupun swasta, untuk memanfaatkan teknologi berbasis komputer dan jaringan guna mendukung pekerjaan mereka secara lebih efektif dan efisien. Seiring itu, metode pengolahan data juga terus berkembang untuk menghasilkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan.

Pendataan aset merupakan salah satu aspek penting yang hafrus terus dilakukan oleh sebuah kantor. Dengan melakukan pendataan yang akurat dan sistematis, kebutuhan akan fasilitas, peralatan, serta barang-barang yang diperlukan dapat teridentifikasi dengan cepat, sehingga memudahkan dalam menentukan prioritas dan pengelolaan aset perkantoran.

Di Dinas Pertanian, Peternakan, dan Perkebunan Kota Palopo, pengelolaan data barang telah menggunakan komputer sebagai alat bantu dalam proses pencatatan, termasuk data inventaris dan penghapusan aset. Namun,

metode yang diterapkan masih bersifat manual dengan sistem komputerisasi yang terbatas. Proses pembuatan laporan dimulai dengan pencatatan di buku besar, kemudian diketik menggunakan Microsoft Word, dicetak, diarsipkan, dan disimpan secara fisik. Untuk mencari atau menyusun laporan, staf harus membuka arsip dan menelusuri data secara manual, yang dapat menyebabkan kesalahan. Meskipun komputer telah tersedia, belum ada aplikasi khusus yang menunjang pendataan barang secara optimal. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi yang lebih efisien untuk meningkatkan akurasi dan efektivitas dalam pencatatan serta pelaporan data barang di instansi tersebut.

Dinas Pertanian, Peternakan, dan Perkebunan merupakan salah satu perangkat daerah yang memiliki tugas untuk menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang pertanian, peternakan, dan perkebunan di wilayah Kota Palopo, yang beralamat di Jl. Veteran No. 39. Pembentukan dan struktur organisasi perangkat daerah ini diatur dalam Peraturan Daerah Kota Palopo Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah.

## 1. TINJAUAN PUSTAKA

### 1.1 Kajian Teori

berisi topik-topik yang akan dibahas dalam penyusunan skripsi ini, penulis akan menjelaskan materi-materi yang akan berhubungan dengan judul penelitian yang telah diajukan penulis.

### 1.2 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. aplikasi adalah sebuah program siap pakai yang bisa dipakai untuk menjalankan sejumlah perintah dari pengguna aplikasi itu sendiri.[1]

Aplikasi adalah perangkat lunak (*software*) atau program komputer yang berjalan pada sistem tertentu, yang dirancang dan

dikembangkan untuk melaksanakan tugas-tugas khusus.[2]

### 1.3 Manajemen

Manajemen merupakan suatu proses pengelolaan yang dilakukan oleh sekelompok individu atau organisasi guna mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Proses ini melibatkan kerja sama serta pemanfaatan sumber daya yang tersedia secara efektif dan efisien.

Manajemen adalah suatu proses unik yang meliputi serangkaian tindakan seperti perencanaan, pengorganisasian, pengerakkan, dan pengendalian.[3]

### 1.4 Aset

Aset merupakan sumber daya ekonomi yang dimiliki dan/atau dikuasai oleh pemerintah sebagai hasil dari kajian dimasa lalu, yang diharapkan dapat memberikan manfaat ekonomi dan/atau sosial dimasa mendatang.[4]

Secara umum aset merupakan barang atau suatu yang memiliki nilai ekonomi, nilai komersial, atau nilai tukar, yang dimiliki oleh suatu instansi, organisasi, badan usaha, maupun individu. Dalam konteks hukum, aset disebut sebagai benda, yang dapat berupa benda bergerak maupun tidak bergerak. Aset juga dapat berwujud (*tangible*) atau tidak berwujud (*intangible*) dan termasuk dalam aktiva, kekayaan atau harta milik suatu entitas, baik itu organisasi, badan usaha, maupun perseorangan.[5]

### 1.5 Manajemen Aset

Manajemen aset merupakan serangkaian aktivitas yang mencakup identifikasi kebutuhan aset, perolehan aset, penyediaan logistik serta sistem pendukung untuk pemeliharaan, serta penghapusan atau pembaruan aset agar dapat beropersai secara lebih efektif dan efisien.

Manajemen aset adalah proses terorganisir dan sistematis dalam mengelola permintaan serta mengarahkan perolehan, pemanfaatan, dan pelepasan aset guna mengoptimalkan potensi penyediaan layanan serta mengendalikan risiko biaya sepanjang siklus hidupnya.[6]

#### 1.6 Website

Website merupakan kumpulan halaman web yang berada dalam satu domain dan berisi berbagai informasi.[7]

Diera teknologi yang berkembang pesat, dibutuhkan sebuah jaringan yang mampu mempermudah serta mempercepat penyebaran informasi secara luas, sehingga dapat diakses dengan mudah dan cepat oleh siapa saja yang memiliki akses internet.[8]

#### 1.7 Framework Codeigniter

Codeigniter merupakan framework PHP yang dapat membantu developer dalam mempercepat pengembangan aplikasi web berbasis PHP dibandingkan harus menulis seluruh kode program dari awal.[9]

Codeigniter merupakan framework PHP *open-source* yang menerapkan metode MVC (*Model, View, Controller*) untuk mempermudah *developer* atau programmer dalam mengembangkan aplikasi web tanpa perlu membuatnya dari nol.[10]

#### 1.8 HTML

HTML adalah bahasa dasar untuk web scripting yang bersifat client-side, digunakan untuk menampilkan informasi dalam bentuk teks, grafik, serta multimedia, dan juga untuk menghubungkan antar tampilan halaman *website*. [2]

#### 1.9 PHP

PHP merupakan skrip yang terintegrasi dengan HTML dan

berjalan di server (*server-side HTML embedded scripting*). PHP digunakan untuk membuat halaman web yang dinamis, artinya halaman tersebut dibuat saat diminta oleh pengguna (*client*). [2]

#### 1.10 MySQL

MySQL merupakan salah satu sistem manajemen bisnis data (DBMS) di antara berbagai DBMS lainnya, seperti Oracle, MS SQL, dan PostgreSQL. MySQL digunakan untuk mengelola database dengan menggunakan bahasa SQL. Bersifat *open-source*, MySQL dapat digunakan secara gratis. Selain itu, bahasa pemrograman PHP juga memiliki dukungan yang kuat terhadap database MySQL.[11]

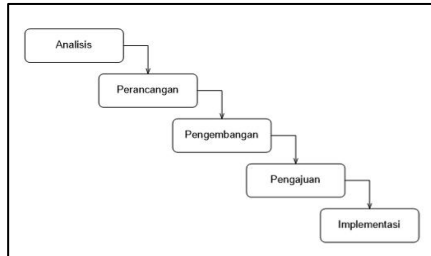
#### 1.11 Unified Modeling Language (UML)

UML merupakan bahasa visual yang dimanfaatkan untuk memodelkan dan menyampaikan rancangan sistem melalui penggunaan diagram dan notasi khusus. UML telah menjadi standar industri dalam hal visualisasi, perancangan, serta dokumentasi sistem perangkat lunak. Selain itu, UML juga dapat diterapkan untuk memodelkan proses dalam sebuah aplikasi.[12]

#### 1.12 Model Waterfall

Menurut Pressman model waterfall atau air terjun merupakan pendekatan klasik, sistematis, dan berurutan dalam pengembangan arsitektur perangkat lunak. Secara resmi dikenal sebagai model linear sequential, model ini pertama kali diperkenalkan oleh Winston Royce pada sekitar tahun 1970-an. Meskipun dianggap sudah usang, Model ini tetap menjadi salah satu yang paling umum digunakan dalam rekayasa perangkat lunak. Waterfall menggunakan pendekatan berurutan secara sistematis, dimana setiap tahapan harus diselesaikan terlebih dahulu sebelum melanjutkan

ketahap berikutnya. Ilustrasi dari metode waterfall dapat dilihat pada gambar berikut[13]



Gambar 1 Model Waterfall

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa metode ini mengharuskan setiap tahapan di selesaikan secara berurutan, dimana satu tahap harus selesai terlebih dahulu sebelum melanjutkan ketahap berikutnya, tanpa bisa kembali ketahap sebelumnya. Penelitian ini menerapkan metode waterfall karena metode ini mudah diimplementasikan dalam proses pengembangan sistem dan sesuai untuk perangkat lunak yang kebutuhan fungsionalnya telah ditentukan dengan jelas sejak awal, sehingga dapat mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan.

### 1.13 Draw. Io

Draw io merupakan aplikasi open source yang digunakan untuk membuat berbagai jenis diagram termasuk salah satu aplikasi berbasis browser yang paling populer di dunia. Penggunaanya cukup mudah, terutama bagi mereka yang sudah familioiar dengan mictosoft visio. Antar muka yang sederhana dan beragam ikon yang tersedia membuat aplikasi ini sangat cocok digunakan untuk kebutuhan diagram dalam pekerjaan sehari-hari. File yang dibuat di draw.io dapat disimpan dalam format HTML maupun XML, serta mendukung penyimpanan langsung kedia penyimpanan online. Meskipun gratis, apikasi ini memiliki fitur yang sangat kuat dan fungsional.[14]

### 1.14 Pengujian Sistem

Pengujian sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *black box*, karena metode ini relatif mudah dan tidak memerlukan sumber daya yang besar dalam pelaksanaannya.

Pengujian *black box* (kotak hitam) dilakukan untuk mengevaluasi fungsi perangkat lunak dengan cara mengamati kinerja sistem, memastikan bahwa setiap masukan menghasilkan keluaran yang sesuai dengan yang diharapkan, serta memverivikasi integritas data yang disimpan diluar sistem.[15]

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan **kualitatif**. Metode ini dipilih karena penelitian kualitatif bersifat deskriptif, lebih menitikbneratkan pada analisis, dan berfokus pada pemaknaan dari proses yang diteliti. Penelitian kualitatif mengutamakan kedalaman informasi yang diperoleh oleh peneliti. Semakin mendalam dan rinci data yang dikumpulkan, maka semakin tinggi kualitas dari penelitian kualitatif yang dilakukan.[16]

### 2.2 Tempat Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini difokuskan di kantor Dians, Pertanian, Peternakan, Dan Perkebunan Kota Palopo. Pelaksanaan penelitian dimulai pada minggu pertama bulan januari 2025 dan berlangsung hingga minggu kedua bulan april 2025. Pengembangan aplikasi manajemen data aset berbasis web untu kantor tersebut akan dilakukan sesuai dengan jadwal yang telah di rencanakan. Seluruh proses penelitian akan dilaksanakan berdasarkan tahapan yang telah ditetapkan sebelumnya.

### 2.3 Jenis Dan Sumber Data

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Data Primer

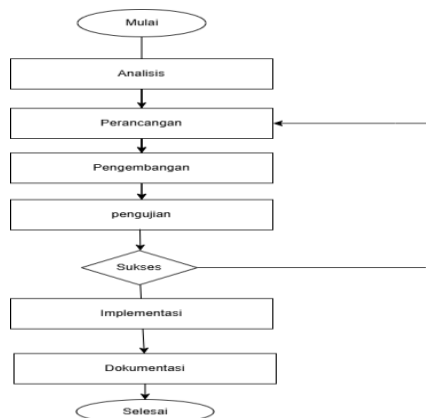
Data primer pada penelitian ini dapat langsung dari sumber utamanya yaitu dengan melakukan proses wawancara, observasi dan kuesioner pada Kantor Dinas Pertanian, Peternakan, Dan Perhubungan Kota Palopo.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder pada penelitian ini berasal dari penelitian yang relevan, jurnal internet dan beberapa sumber-sumber lainnya.

### 2.4 Prosedur Penelitian

Model yang digunakan dikenal dengan nama model air terjun (*waterfall*). Tahap-tahap utama dari model ini memetakan kegiatan pengembangan dasar yaitu:



Gambar 2 flowchart penelitiann

Berdasarkan flowchat penelitian tugas akhir ini dibagi menjadi enam bagian, diantaranya adalah:

1. Analisis yaitu proses dimana data dikumpulkan melalui proses wawancara, pengamatan, dan kuesioner pada pihak perusahaan. Dari proses tersebut menghasilkan informasi yang menciptakan sistem yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya.

2. Perancangan, dalam proses pengembangan sistem setelah tahap analisis selesai, langkah selanjutnya adalah merancang sistem dan melakukan penyesuaian desain berdasarkan hasil analisis yang telah diperoleh dari setiap unsur sistem. Dalam merancang sistem ini, metode yang digunakan adalah *unified modeling language (UML)*.
3. Pengembangan adalah tahap dimana aplikasi sebenarnya dibangun berdasarkan data dan rancangan yang telah diperoleh sebelumnya. Pada tahap ini, semua komponen rancangan akan diimplementasikan sehingga sistem yang diinginkan dapat terwujud.
4. Tahap pengujian adalah tahap dimana sistem yang telah dibangun akan diuji untuk memastikan bahwa semua fungsionalitas berjalan sesuai yang diharapkan. Selama pengujian sistem akan diuji secara menyeluruh dan jika terdapat kekurangan atau kesalahan dalam sistem perbaikan akan dilakukan. Pengujian sistem yang digunakan adalah metode *black box* testing yang dipilih karena metode ini relatif mudah dilakukan dan tidak memerlukan sumber daya yang besar dalam pelaksanaannya. Dalam pengujian *black box* sistem di uji dari perspektif eksternal tanpa memperhatikan detail internal dari kode atau logika sistem. Hal ini membantu dalam mengidentifikasi masalah dan memastikan bahwa sistem berfungsi dengan baik dari sudut pandang pengguna akhir. Jika ditemukan masalah, perbaikan akan dilakukan sebelum sistem dapat diluncurkan secara resmi pelaksanaannya.[17]
5. Tahap implementasi adalah

tahap dimana sistem yang telah selesai dikembangkan akan diuji coba dalam situasi nyata. Pada tahap ini sistem akan diterapkan dan diimplementasikan pada lingkungan *client* dan server sesuai dengan kebutuhan. Proses implementasi ini mencakup instalasi perangkat lunak, konfigurasi dan persiapan untuk penggunaan sehari-hari.

6. Dokumentasi adalah pengumpulan, pemilihan, dan penyimpanan informasi dalam bidang pengetahuan. Selain itu, dokumentasi juga diartikan sebagai pemberian atau pengumpulan bukti dan keterangan seperti gambar, kutipan, dan bahan referensi lainnya.

## 2.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk penyusunan penelitian ini, diperlukan data-data serta informasi yang berkaitan sesuai dengan judul yaitu “Aplikasi Manajemen Data Aset Pada Kantor Dinas Pertanian, Peternakan Dan Perkebunan Kota Palopo” oleh karena itu, sebelum melakukan penelitian penyusunan proposal tugas akhir dilakukan riset atau penelitian terlebih dahulu untuk menjaring data serta informasi terkait. Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penulisan proposal ini, antara lain:

### 1. Observasi

Observasi yaitu pengumpulan data dengan cara meninjau secara langsung objek yang akan diteliti untuk mendapatkan hasil yang nyata. Maka dengan itu peneliti melakukan tujuan langsung ke kantor Dinas Pertanian, Peternakan Dan Perkebunan Kota Palopo untuk mengetahui aset-aset apa saja yang tersedia didalam lokasi kantor.

### 2. Interview

Tahapan kedua dalam penelitian ini yaitu interview. Peneliti menanyakan langsung kepada pihak berkepentingan yaitu salah satu pegawai kantor Dinas Pertanian, Peternakan Dan Perkebunan Kota Palopo mengenai proses pendataan aset yang dilakukan saat ini, apakah sudah menggunakan aplikasi dalam proses pendataan aset mengenai penelitian yang sedang dilakukan.

### 3. Kusioner

Kusioner merupakan teknik pengumpulan data yang berisi pertanyaan untuk memperoleh data dari responden untuk dijawabnya. Kusioner digunakan untuk memperoleh data dari variabel fungsional usability kepada pengguna aplikasi 1 orang dalam hal ini pegawai kantor Dinas Pertanian, Peternakan Dan Perkebunan Kota Palopo.

### 4. Studi Pustaka

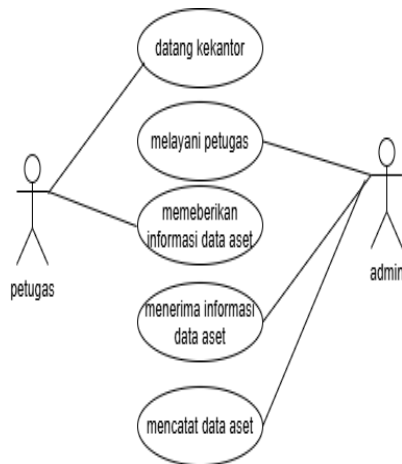
Metode studi pustaka (*literature*), seperti buku-buku, jurnal yang berhubungan dengan penelitian yang dilakukan dan media internet mengenai media pembelajaran serta bacaan lain yang sesuai dengan topik yang dibahas yaitu aplikasi manajemen data aset Pada Kantor Dinas Pertanian, Peternakan Dan Perkebunan Kota Palopo serta teori-teori pendukung lainnya akan pembuatan proposal tugas akhir.

## 2.6 Analisis Sistem Yang Berjalan

### 1. Sistem yang berjalan di kantor

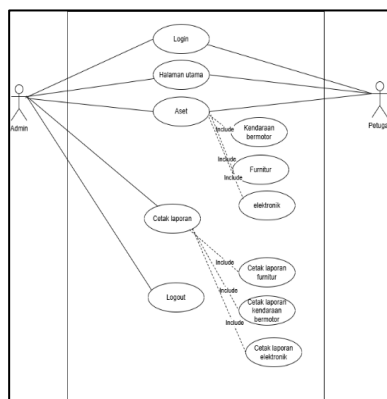
Sistem yang berjalan Di Kantor Dinas Pertanian, Peternakan, Dan Perkebunan Kota Palopo yaitu petugas akan datang secara langsung ke kantor untuk memberikan

informasi data aset kepada pegawai kantor



Gambar 3 Sistem Yang Berjalan  
Dikantosebagai berikut

2. Sistem Yang Di Usulkan  
Sistem yang diusulkan tergambar pada use case berikut ini:



Gambar 4 Sistem Usulan

3. Kebutuhan fungsional  
Kebutuhan fungsional dari rancangan aplikasi pendataan aset berbasis web pada kantor Dinas Pertanian, Peternakan Dan Perkebunan Kota Palopo yang akan dibuat yaitu sebagai berikut:
  - a. Admin dapat *login*
  - b. Admin dapat melihat tampilan halaman utama
  - c. Admin dapat melihat data aset
  - d. Admin dapat mencetak

laporan

e. Admin dapat *logout*

4. Kebutuna non fungsional
  - a. Kebutuhan perangkat lunak  
Software pendukung yang digunakan dalam rancangan aplikasi manajemen data aset berbasis web pada kantor dinas pertanian peternakan, dan perkebunan kota palopo sebagai berikut:

- 1) Sistem operasi windows home 10 64-bit
- 2) *Xamp server*
- 3) *PHP*
- 4) *MySQL*
- 5) *Sublime text*
- 6) *Framework codeigniter*
- 7) *Browser firefox dan gogle chrome*
- 8) *Draw.io*
- 9) *Visual studio code*
- b. Kebutuhan perangkat keras

Hardware yang digunakan dalam membuat rancangan aplikasi manajemen data aset berbasis web pada kantor Dinas Pertanian, Peternakan Dan Perkebunan Kota Palopo sebagai berikut:

- 1) Laptop acer aspire A514-54
- 2) Processor intel(R) core (TM) i3-1115G4 CPU @ 3.00GHz
- 3) RAM 4Gb
- 4) Printer

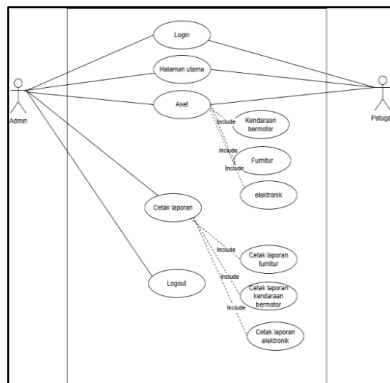
### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Analisa Dan Perancangan Use Case

Dalam merancang sistem informasi berbasis web pada Dinas Pertanian, Peternakan, Dan Perkebunan Kota Palopo digunakan pendekatan berorientasi objek dengan *unified modeling language(UML)*. Desain sistem dibuat menggunakan *draw.io*. adapun diagram UML yang diterapkan meliputi:

#### 4.1.1 Activity Diagram

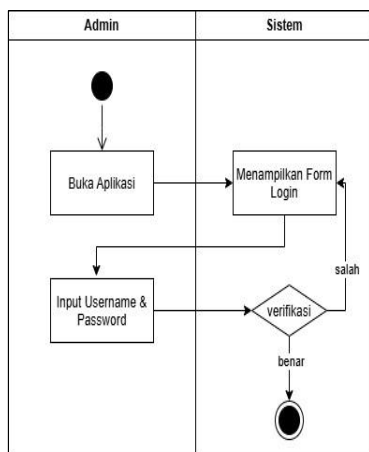
##### a. Usecase Diagram



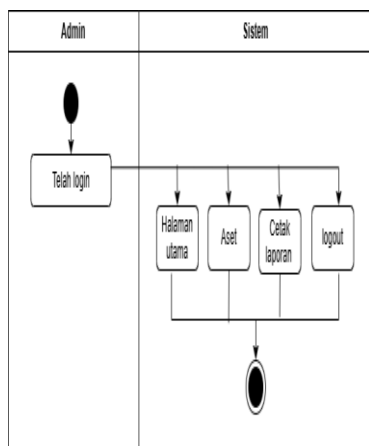
Gambar 4 use case

#### 4.1.2 Diagram Activity

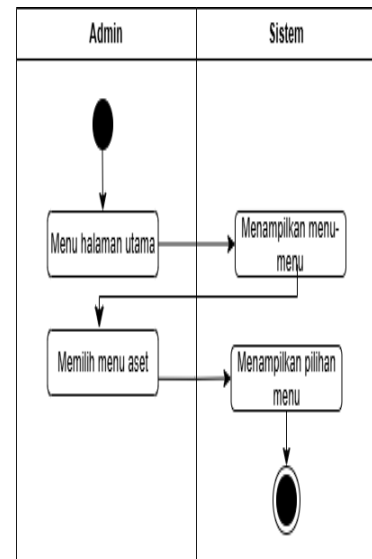
Rangkaian aktivitas pada aplikasi manajemen data aset digambarkan pada activity diagram berikut:



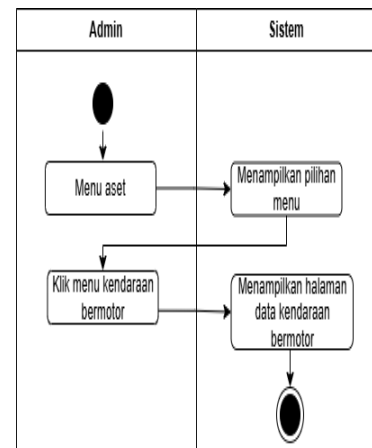
Gambar 5 activity login



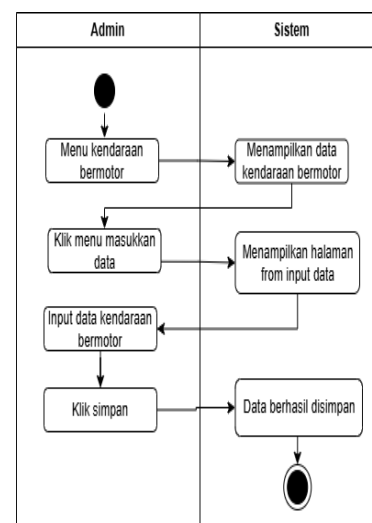
Gambar 6 activity menu utama



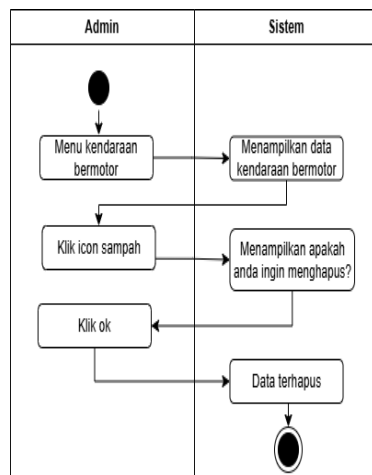
Gambar 7 activity menu aset



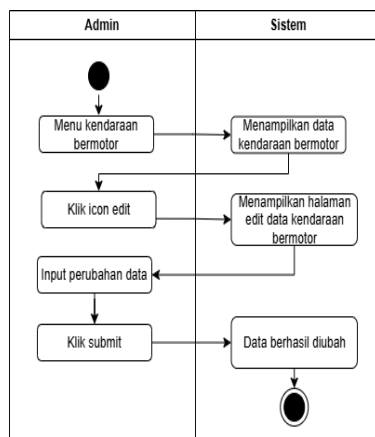
Gambar 8 activity menu motor



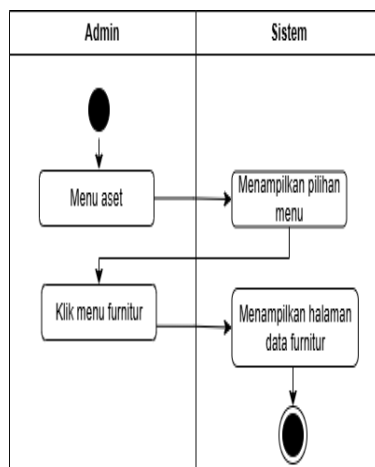
Gambar 9 activity menu tambah data kendaraan bermotor



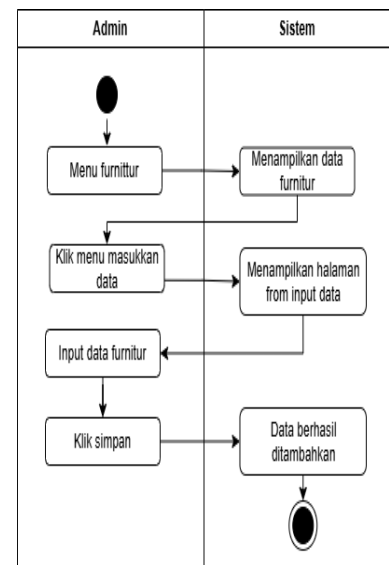
Gambar 10 activity menu hapus kendaraan bermotor



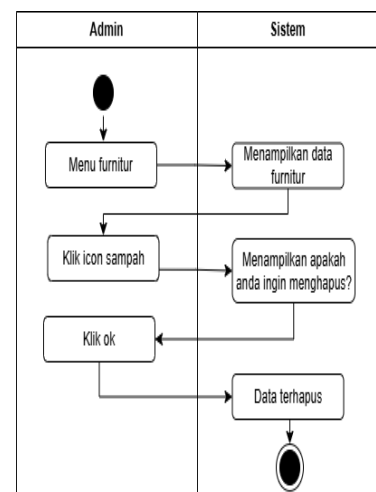
Gambar 11 activity menu edit kendaraan bermotor



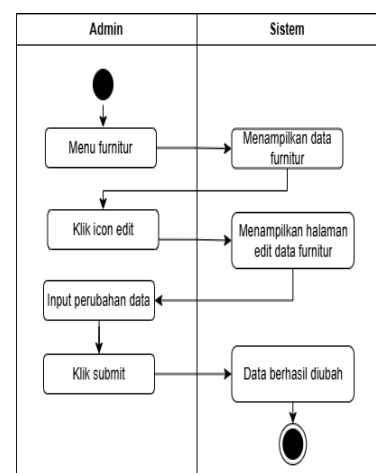
Gambar 12 activity menu furnitur



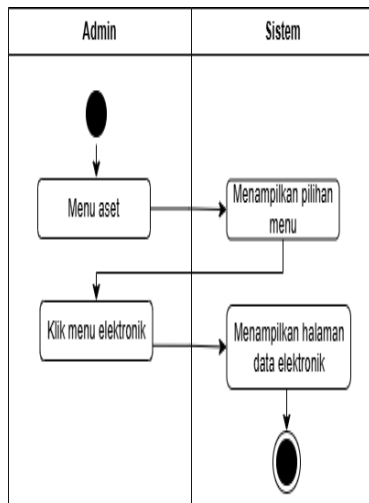
Gambar 13 activity menu tambah data furnitur



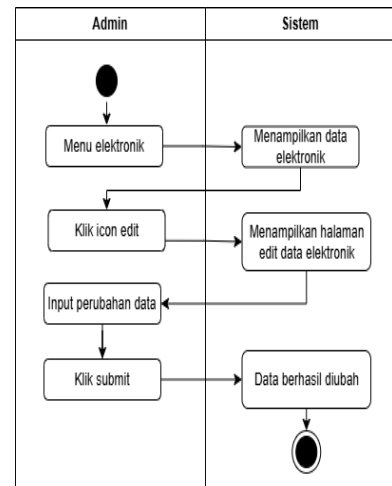
Gambar 14 activity menu hapus furnitur



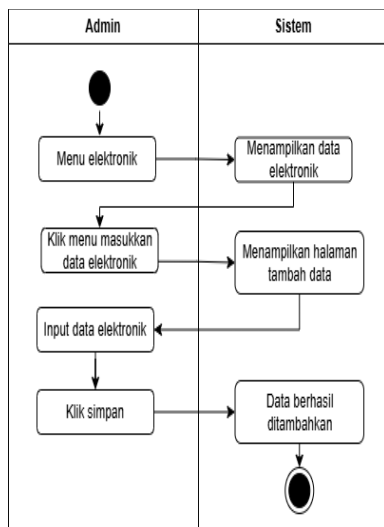
Gambar 15 activity menu edit furnitur



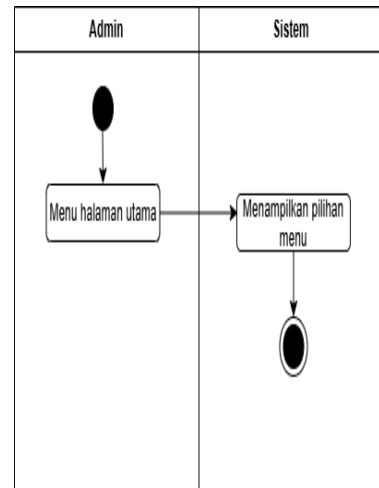
Gambar16 activity menu edit furnitur



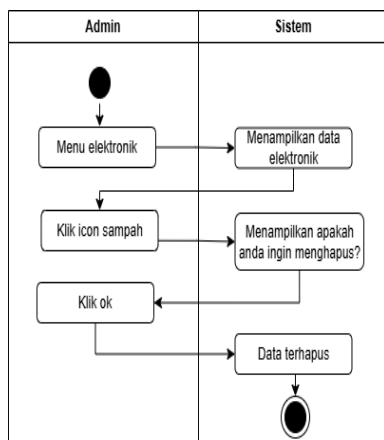
Gambar 19 activity menu edit elektronik



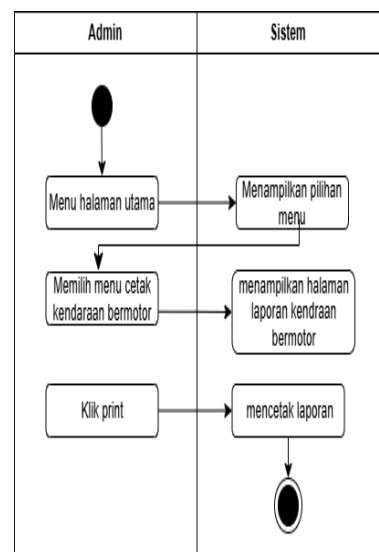
Gambar 17 activity menu tambah elektronik



Gambar 20 activity menu cetak laporan

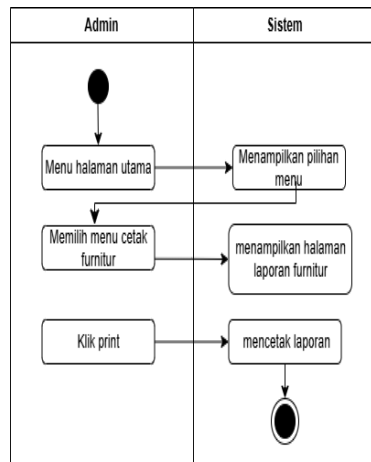


Gambar 18 activity menu hapus elektronik

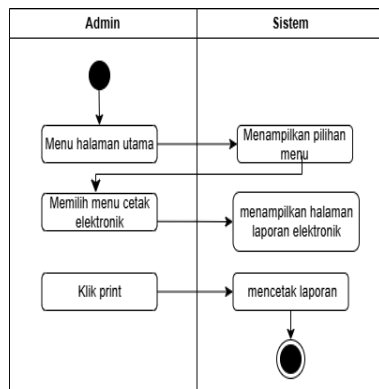


Gambar 21 activity menu cetak laporan kendaraan

bermotor



Gambar 22 activity menu cetak laporan furnitur

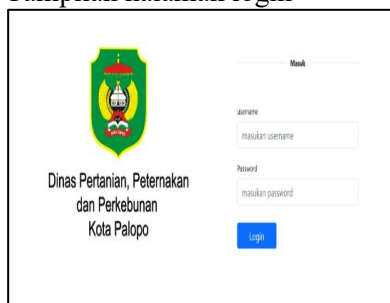


Gambar 23 activity menu cetak elektronik

### 3.2 Hasil implementasi

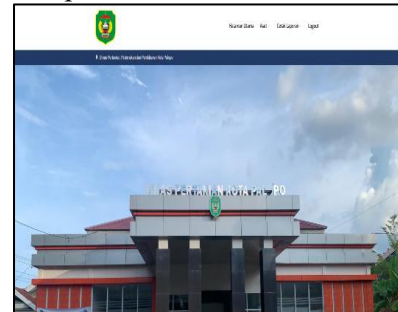
Sistem yang sudah jadi terdiri atas dari beberapa halaman, masing-masing dengan tujuan tertentu. Berikut ini adalah halaman-halaman yang akan ditampilkan:

#### 1. Tampilan halaman login



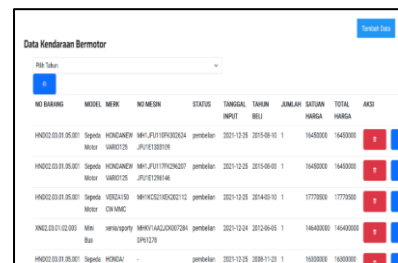
Gambar 24 tampilan halaman login

#### 2. Tampilan halaman utama



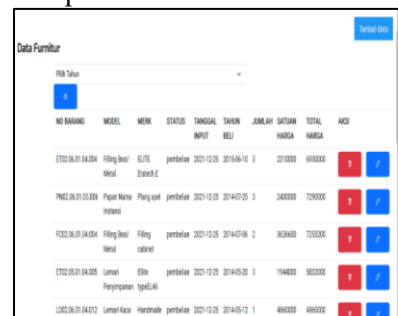
Gambar 25 tampilan halaman utama

#### 3. Tampilan halaman kendaraan bermotor



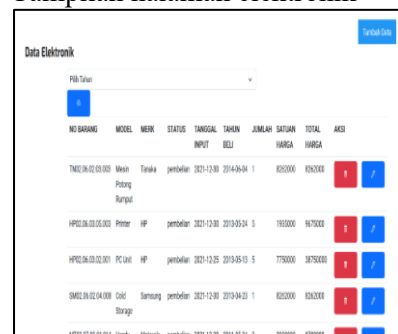
Gambar 26 tampilan halaman tambah data kendaraan bermotor

#### 4. Tampilan halaman furnitur



Gambar 27 tampilan halaman tambah data furnitur

#### 5. Tampilan halaman elektronik



Gambar 28 tampilan halaman tambah data elektronik

6. Tampilan halaman cetak kendaraan bermotor

Gambar 29 tampilan halaman cetak laporan bermotor

7. Tampilan halaman cetak laporan furnitur

Gambar 30 tampilan halaman cetak laporan furnitur

8. Tampilan halaman cetak laporan elektronik

Gambar 31 tampilan halaman cetak laporan elektronik

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan perancangan sistem informasi manajemen aset berbasis web pada kantor Dinas Pertanian, Peternakan Dan Perkebunan Kota Palopo dapat disimpulkan hal-hal berikut:

1. Aplikasi manajemen data aset berbasis web pada kantor dinas pertanian, peternakan, dan perkebunan kota palopo yang dirancang menggunakan pendekatan UML (Unified Modeling Language), meliputi use case diagram, class diagram, dan activity diagram, dapat diharapkan dapat mempermudah pegawai dalam pengelolaan serta pelaporan aset.
2. Dalam membuat aplikasi manajemen data aset berbasis web saya menggunakan teknologi yang terdiri dari visual studio code, php versi 8.0.30, xamp control panel v3.3.0, Mysql, Bootstrap, LAPTOP-T04FVRAR, Memory 4096mb Ram.
3. Berdasarkan kuesioner yang telah dibagikan ke 6 responden yang telah di uji, maka jumlah persentase yang didapatkan sebesar 84% dinyatakan sangat layak

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih serta rasa syukur kepada Allah Swt yang telah memberi berkat karunianya untuk bisa menyelesaikan artikel jurnal ini, khususnya kepada Fakultas Teknik Andi Djemma Palopo serta dosen dan teman-teman dari jurusan teknik informatika yang selalu menemani dalam penyusunan artikel ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. F. Pane, W. K. Sari, and Z. A. Wicaksono, *Membuat Aplikasi Pengolahan Data Administrasi Barang Menggunakan Aplikasi Apex Online*. Bandung: Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- [2] A. I. Reski, M. Muhallim, S. Paembonan, D. Dasril, H. Abduh, and H. Hasnahwati, "Aplikasi Sistem Absensi Fingerprint Dosen Dan Staff Fakultas Teknik Universitas Andi Djemma," *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 12, no. 3, 2024, doi: 10.23960/jitet.v12i3.4985.
- [3] M. S. Ummah, "No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析Title," *Sustain.*, vol.

- 11, no. 1, pp. 1–14, 2019, [Online]. Available: [http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484\\_SISTEM\\_PEMBETUNGAN\\_TERPUSAT\\_STRATEGI\\_MELESTARI](http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI)
- [4] G. S. Pambudi, S. Sriyanto, and A. Arvianto, “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset Berbasis Web Untuk Optimalisasi Penelusuran Aset Di Teknik Industri Undip,” *J@ti Undip J. Tek. Ind.*, vol. 11, no. 3, p. 187, 2017, doi: 10.14710/jati.11.3.187-196.
- [5] S. Yaakub and J. Devitra, “Analisis Pemodelan Sistem Informasi Manajemen Aset Berbasis Web Pada Politeknik Jambi,” *J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 610–628, 2017.
- [6] L. Suryani and J. Devitra, “Sistem Informasi Manajemen Aset Berbasis Web Pada PT Terentang Maju Jaya,” *J. Manaj. Sist. Inf.*, vol. 7, no. 1, pp. 78–89, 2022, [Online]. Available: <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/manajemensisteminformasi/article/view/1205>
- [7] J. Asmara, “Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala),” *J. Pendidik. Teknol. Inf.*, vol. 2, no. 1, pp. 1–7, 2019.
- [8] C. Nizar, “Rancang Bangun Sistem Informasi Sewa Rumah Kost (E-Kost) Berbasis Website,” *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 3, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.31326/sistek.v3i1.852.
- [9] M. H. Romadhon, Y. Yudhistira, and M. Mukrodin, “Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri,” *J. Sist. Inf. dan Teknol. Perad.*, vol. 2, no. 1, pp. 30–36, 2021.
- [10] A. F. Sallaby and I. Kanedi, “Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter,” *J. Media Infotama*, vol. 16, no. 1, pp. 48–53, 2020, doi: 10.37676/jmi.v16i1.1121.
- [11] Khana Wijaya, Rishi Suprianto, and Endi Istiawan, “Implementasi Framework Bootstrap Dalam Perancangan Sistem Penerimaan Mahasiswa Baru Pada Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Qur’an Al-Ittifaqiah Berbasis Web,” *J. Masda*, vol. 1, no. 1, pp. 1–13, 2022, doi: 10.58328/jm.v1i1.42.
- [12] M. Rosa, A.S, dan Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek Edisi Revisi*. Bandung: Informatika Bandung, 2019.
- [13] R. . Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi Buku I*. Yogyakarta: Andi, 2019.
- [14] S. H. Harahap, “Analisis Pembelajaran Sistem Akuntansi Menggunakan Draw.io Sebagai Perancangan Diagram Alir,” in *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Asahan 2018*, 2018, pp. 100–103.
- [15] S. Qomariah, “Aplikasi Pembelajaran Ilmu Tadjwid Berbasis Android,” *J. Inform. Wicida*, vol. 12, no. 2, pp. 69–75, 2022, doi: 10.46984/inf-wcd.2239.
- [16] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2019.
- [17] M. Kamilatun Nisa and L. Lestari Utami, “Pengembangan Aplikasi Penyimpanan Arsip Dengan Menggunakan Qr Code Pada Politeknik Kesehatan Tasikmalaya,” *J. Inform. dan Tek. Elektro Terap.*, vol. 13, no. 2, 2025, doi: 10.23960/jitet.v13i2.6429.